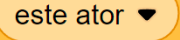
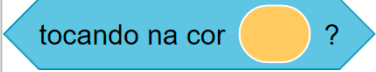
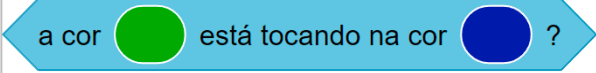
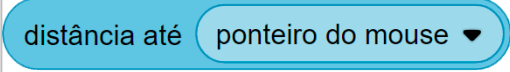
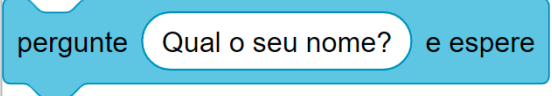
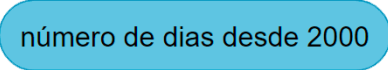
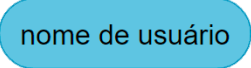
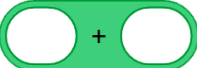
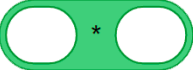
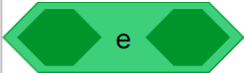
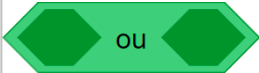
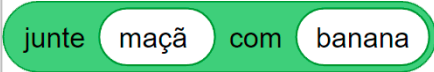
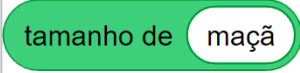
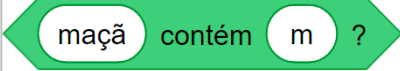
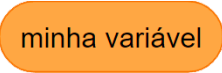
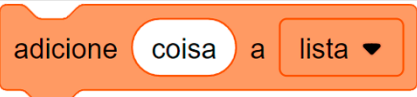
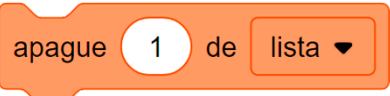
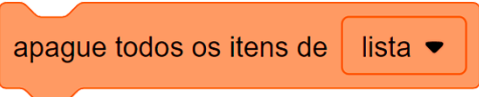
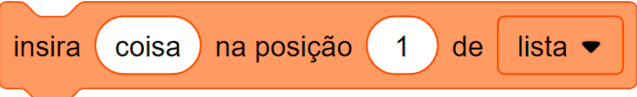
Grupo	Comando	Texto comando
Movimento		
	mova (10) passos	mova **(10)** passos
	gire ↻ (15) graus	gire {direita} **(15)** graus
	gire ↺ (15) graus	gire {esquerda} **(15)** graus
	vá para (posição aleatória ▾)	vá para **[posição aleatória]**
	vá para x: (0) y: (0)	vá para x: **(0)** y: **(0)**
	deslize por (1) segs. até (posição aleatória ▾)	deslize por **(1)** segs. até **[posição aleatória]**
	deslize por (1) segs. até x: (0) y: (0)	deslize por **(1)** segs. até x: **(0)** y: **(0)**
	aponte para a direção (90)	aponte para a direção **(90)**
	aponte para (ponteiro do mouse ▾)	aponte para **[ponteiro do mouse]**
	adicione (10) a x	adicione **(10)** a x

Grupo	Comando	Texto comando
	mude x para (0)	mude x para **(0)**
	adicione (10) a y	adicione **(10)** a y
	mude y para (0)	mude y para **(0)**
	se tocar na borda, volte	se tocar na borda, volte
	defina o estilo de rotação para [esquerda-direita ▾]	defina o estilo de rotação para **[esquerda-direita]**
	posição x	posição x
	posição y	posição y
	direção	direção
Aparência		
	diga (Olá!) por (2) segundos	diga **(Olá!)** por **(2)** segundos
	diga (Olá!)	diga **(Olá!)**

Grupo	Comando	Texto comando
	pense Hummm... por 2 segundos	pense **(Hummm...)** por **(2)** segundos
	pense Hummm...	pense **(Hummm...)**
	mude para a fantasia fantasia2	mude para a fantasia **[fantasia2]**
	próxima fantasia	próxima fantasia
	mude para o cenário cenário1	mude para o cenário **[cenário1]**
	próximo cenário	próximo cenário
	mude 10 no tamanho	mude **(10)** no tamanho
	defina o tamanho como 100 %	defina o tamanho como **(100)**%
	mude 25 ao efeito cor	mude **(25)** ao efeito **[cor]**

Grupo	Comando	Texto comando
	defina o efeito cor ▾ como 0	defina o efeito **[cor]** como **(0)**
	remova os efeitos gráficos	remova os efeitos gráficos
	mostre	mostre
	esconda	esconda
	vá para a camada da frente ▾	vá para a camada **[da frente]**
	vá para frente ▾ 1 camadas	vá para **[frente]** **(1)** camadas
	fantasia número ▾	fantasia **[número]**
	cenário número ▾	cenário **[número]**
	tamanho	tamanho
Som		

Grupo	Comando	Texto comando
	toque o som Miau até o fim	toque o som **(Miau)** até o fim
	toque o som Miau	toque o som **(Miau)**
	pare todos os sons	pare todos os sons
	mude 10 no efeito tom	mude **(10)** no efeito **[tom]**
	mude o efeito tom para 100	mude o efeito **[tom]** para **(100)**
	remova os efeitos sonoros	remova os efeitos sonoros
	mude volume em -10	mude o volume em **(-10)**
	mude o volume para 100 %	mude o volume para **(100)**%
	volume	volume
Eventos		
	quando for clicado	quando {bandeira verde} for clicado

Grupo	Comando	Texto comando
	quando a tecla espaço for pressionada	quando a tecla [espaço] for pressionada
	quando este ator for clicado	quando este ator for clicado
	quando o cenário mudar para cenário1	quando o cenário mudar para [cenário1]
	quando ruído > 10	quanto [ruído] > (10)
	quando eu receber mensagem 1	quando eu receber [mensagem 1]
	transmita mensagem 1	transmita [mensagem 1]
	transmita mensagem 1 e espere	transmita [mensagem 1] e espere
Controle		
	espere 1 seg	espere (1) seg
	repita 10 vezes	repita (10) vezes

Grupo	Comando	Texto comando
	sempre	sempre
	se então	se <> então
	se então senão	se <> então senão
	espere até que	espere até que <>
	repita até que	repita até que <>
	pare todos	pare [todos]
	quando eu começar como um clone	quando eu começar como um clone

Grupo	Comando	Texto comando
	crie clone de este ator	crie clone de **[este ator]**
	apague este clone	apague este clone
Sensores		
	tocando em ponteiro do mouse ?	tocando em **[ponteiro do mouse]** ?
	tocando na cor ?	tocando na cor [amarelo] ?
	a cor está tocando na cor ?	a cor [verde] está tocando na cor [azul] ?
	distância até ponteiro do mouse	distância até o **[ponteiro do mouse]**
	pergunte Qual o seu nome? e espere	pergunte **(Qual o seu nome?)** e espere
	resposta	resposta

Grupo	Comando	Texto comando
	tecla espaço pressionada?	tecla **[espaço]** pressionada
	mouse pressionado?	mouse pressionado?
	posição x do mouse	posição x do mouse
	posição y do mouse	posição y do mouse
	defina modo de arrasto para arrastável	defina modo de arrasto para **[arrastável]**
	ruído	ruído
	cronômetro	cronômetro
	zere o cronômetro	zere o cronômetro
	n° do cenário de Palco	**[n° do cenário]** de **[Palco]**
	ano atual	**[ano]** atual

Grupo	Comando	Texto comando
	número de dias desde 2000	número de dias desde 2000
	nome de usuário	nome de usuário
Operadores		
	( ) + ( )	() + ()
	( ) - ( )	() - ()
	( ) * ( )	() * ()
	( ) / ( )	() / ()
	número aleatório entre (1) e (10)	número aleatório entre (1) e (10)
	( ) > (50)	() > ()
	( ) < (50)	() < ()
	( ) = (50)	() = ()

Grupo	Comando	Texto comando
	e	<> e <>
	ou	<> ou <>
	não	não <>
	junte maçã com banana	junte (maçã) com (banana)
	letra 1 de maçã	letre (1) de (maçã)
	tamanho de maçã	tamanho de (maçã)
	maçã contém m ?	(maçã) contém (m)?
	resto de por	resto de () por ()
	arredondamento de	arredondamento de ()
	módulo ▾ de	[módulo] de ()

Grupo	Comando	Texto comando
Variáveis		
	minha variável	minha variável
	mude [minha variável ▾] para (0)	mude **[minha variável]** para **(0)**
	adicione (1) a [minha variável ▾]	adicione **(1)** a **[minha variável]**
	mostre a variável [minha variável ▾]	mostre a variável **[minha variável]**
	esconda a variável [minha variável ▾]	esconda a variável **[minha variável]**
	lista	lista
	adicione (coisa) a [lista ▾]	adicione **(coisa)** a **[lista]**
	apague (1) de [lista ▾]	apague **(1)** de **[lista]**
	apague todos os itens de [lista ▾]	apague todos os itens de **[lista]**
	insira (coisa) na posição (1) de [lista ▾]	insira **(coisa)** na posição **(1)** de **[lista]**

Grupo	Comando	Texto comando
	substitua o item (1) de [lista ▾] por (coisa)	substitua o item (1) de [lista] por (coisa)
	item (1) de [lista ▾]	item (1) de [lista]
	item # de (coisa) em [lista ▾]	item # de (coisa) em [lista]
	tamanho de [lista ▾]	tamanho de [lista]
	[lista ▾] contém (coisa) ?	[lista] contém (coisa)
	mostre a lista [lista ▾]	mostre a lista [lista]
	esconda a lista [lista ▾]	esconda a lista [lista]

Função do comando
Mover o ator (10) passos **na direção que ele estiver apontando**
Girar o ator (15) graus para a direita
Girar o ator (15) graus para a esquerda
Colocar o ator em uma nova posição escolhida **[de forma aleatória]**
Colocar o ator (**o ator vai "surgir"** - como se tivesse teletransportado - naquela nova posição quando esse comando for clicado) na posição x: (0) e y: (0) do palco
Fazer o ator se mover da posição atual até uma nova posição escolhida **[de forma aleatória]**
Fazer o ator se mover (**ele vai percorrer o caminho** - vamos ver ele andando na tela - da posição atual do ator até a nova posição) até a posição x: (0) e y: (0) do palco
Fazer o ator apontar para a direção (90)° (90° no Scratch é pra direita pois **quando aponta para 0° ele está apontando para cima**)
Fazer o ator apontar para onde estiver o **[ponteiro do mouse]** no momento que o comando for executado
Adicionar (10) ao valor de x do ator. Isso faz com que **o ator ande para a direita**

Função do comando
Mudar o valor atual de x para **(0)**. Nesse caso **o ator é colocado nesse novo valor de x**, como se ele tivesse **"surgido" ou se "teletransportado" para essa posição**
Adicionar **(10)** ao valor de y do ator. Isso faz com que **o ator ande para a esquerda**
Mudar o valor atual de x para **(0)**. Nesse caso **o ator é colocado nesse novo valor de y**, como se ele tivesse **"surgido" ou se "teletransportado" para essa posição**
Faz com que o ator, ao tocar na borda do palco, **mude sua direção** para continuar o movimento e **se manter dentro do palco**
Define **como o ator vai rotacionar** quando necessário (por exemplo, **quando ele tocar na borda e tentar voltar**). Esse comando garante que o ator não fique de cabeça para baixo ao tocar na borda!
Retorna (informa) qual é a posição x atual do nosso ator
Retorna (informa) qual é a posição y atual do nosso ator
Retorna (informa) qual é a direção atual do nosso ator
Faz o ator dizer **(Olá!)** e depois de **(2)** segundos **o balãozinho de diálogo vai sumir**
Faz o ator dizer **(Olá!)** **mas o balão de diálogo fica na tela (não vai sumir sozinho)**

Função do comando
Mesma coisa do comando "diga Olá! por 2 segundos" porém **o balão é diferente** (é um balão de pensamento)
Mesma coisa do comando "diga Olá!" porém **o balão é diferente** (é um balão de pensamento)
Muda a fantasia do ator (**podemos criar novas fantasias na aba "Fantasias" no canto superior esquerdo, ao lado de códigos**) para a **[fantasia2]** (ou qualquer outra fantasia escolhida)
Muda a fantasia do ator para a próxima fantasia **de acordo com a ordem que elas aparecem na aba "Fantasias"**
Muda o cenário **do jogo** (diferente de fantasia que é pra cada ator, **o cenário é o mesmo para o jogo inteiro**) para o **[cenário1]** (ou qualquer outro cenário escolhido)
Muda o cenário **do jogo** para o próximo cenário de acordo com a ordem que eles aparecem na **aba "Cenários" (que aparece no mesmo lugar da aba "Fantasias" quando você clicar em cenários no canto inferior da direita)**
Aumenta em **(10)** o valor atual do tamanho do ator. Para reduzir o tamanho basta informar um valor negativo
Define o tamanho do ator como **(100)** %. O tamanho original do ator é 100%, para tornar o ator maior basta usar números maiores que 100 e para reduzir o tamanho do ator use números menores que 100
Altera em **(25)** o efeito do **[cor]** do ator. Podemos selecionar várias alterações além da cor, como a transparência (usando **fantasma**), fazer a imagem ficar pixelada (usando **pixelado**), o brilho (em **brilho**) e muito mais

Função do comando
Define o efeito [cor] como (0), podendo usar os mesmos efeitos citados acima
Remove todos os efeitos gráficos (também podemos remover esses efeitos clicando no botão de "**Pare**")
Faz o ator aparecer no palco se ele estiver escondido
Faz o ator "sumir" do palco. Se esse comando for usado, o ator só irá ser mostrado novamente ao clicar no olho em "**Mostrar**" ou usando novamente o comando **"mostre"**
Faz o ator ir para a camada mais **[da frente]** do palco. O ator vai ficar na frente de todos os outros atores quando esse comando for executado
Faz o ator ir para **[frente]** **(1)** camada. Esse comando é importante para posicionar os atores em perspectiva (qual ator precisa estar na frente do outro, qual precisa estar um pouco mais atrás, etc)
Retorna (informa) qual é o **[número]** da fantasia atual do ator
Retorna (informa) qual é o **[número]** do cenário que está aparecendo atualmente no palco
Retorna (informa) o tamanho atual do ator

Função do comando
Toca o som (Miau) até o fim. Qualquer comando que estiver após esse comando **só vai ser executado após a finalização do som**
Toca o som (Miau). O comando seguinte começa a ser executado assim que o som começar a tocar (**não será necessário esperar a finalização do som**)
Faz todos os sons do jogo pararem de ser tocados
Muda em (10) o [tom] do som que está sendo tocado pelo ator. Obs: o tom se refere ao quanto o som é grave ou aguro (quanto mais baixo o tom, mais grave o som e quanto mais alto, mais agudo)
Altera o [tom] do som que está sendo tocado para (100)
Remove todos os efeitos sonoros do jogo
Altera em (-10) o volume atual do som daquele ator. Quanto maior o volume, mais alto o volume e quanto menor, mais baixo
Altera o volume para (100)%
Retorna (informa) qual o volume atual do som que está tocando no ator
Comando que verifica se a bandeira verde do jogo foi clicada (essa bandeira **indica o início de um novo jogo** no Scratch)

Função do comando
Verifica se o jogador clicou na tecla **[espaço]**
Verifica se o jogador clicou no ator
Verifica se o cenário foi **alterado** para o **[cenário1]**. Precisa ter uma mudança de cenário pra esse comando ser disparado
Verifica se o valor do **[ruído]** ultrapassou **(10)**
Verifica se o ator recebeu a **[mensagem 1]**. Essa mensagem pode ser enviada por qualquer um dos atores do que tiverem no seu jogo
Envia a **[mensagem 1]**. Ao enviar essa mensagem, **todos os outros atores conseguem "escutar"** e se tiverem o comando anterior podem começar ações quando essa mensagem for recebida
Envia a **[mensagem 1]** e espera que todo o bloco de comandos que estiver no **"quando eu receber [mensagem 1]"** seja executado (o comando seguinte a esse só começará a ser executado quando toda essa execução for finalizada)
Espera **(1)** segundo até executar o próximo comando
Esse comando vai repetir **(10)** vezes tudo que estiver dentro dele (é um comando de repetição)

Função do comando
Vai repetir pra sempre (**enquanto nenhum outro comando interromper sua execução**) tudo que estiver dentro desse comando
Verifica **se a condição** dentro do hexágono **é verdade**. Se isso acontecer, executa tudo que estiver dentro desse comando (é um comando de seleção - ou condicional)
Também verifica **se a condição** dentro do hexágono **é verdade**. Se isso acontecer, executa tudo que estiver na primeira região do bloco. **Se isso não acontecer** (**se essa condição não for verdade, for falsa**), executa tudo que estiver na segunda região do bloco
Espera até que a **condição** dentro do hexágono **seja verdade**
Esse comando vai **repetir** todo esse bloco que estiver dentro dele **até que a condição dentro do hexágono seja verdade**
Para **[todos]** os comandos que estiverem sendo executados no jogo (isso faz com que **o jogo seja finalizado**). Também podemos parar apenas o bloco de comandos onde esse comando estiver usando o **[este script]** ou todos os outros blocos do ator, exceto o bloco onde esse comando estiver, usando o **[outros scripts no ator]**
Comando que verifica se o ator começou como um clone e quando isso acontecer vai executar tudo que estiver abaixo dele (assim como os eventos)

Função do comando
Cria um clone do **[ator]**. Clones são **cópias do ator** que servem para evitar duplicarmos várias vezes o ator e otimizam a escrita do código. Importante: **os comandos dos clones** (em **"Quando eu começar como um clone"**) **são diferentes do comandos do ator!**
Apaga o clone atual
Verifica se o ator está tocando no **[ponteiro do mouse]** **no momento que esse comando foi executado**. Esse comando não fica verificando o tempo todo se isso acontece nem espera isso acontecer (pra isso use o **"sempre"** ou o **"espere até que"**, respectivamente)
Verifica se o ator está tocando na cor **[amarelo]** **no momento que esse comando foi executado** (o mesmo vale para todos os outros sensores). **Todos esses comandos hexagonais irão retornar true (se for verdade) ou false (se for falso)**
Verifica se a cor **[verde]** do ator está tocando em qualquer cor **[azul]** (seja de outros atores ou do cenário)
Retorna (informa) a distância do ator até o **[ponteiro do mouse]**
Pergunta **(Qual o seu nome?)** para o usuário (em uma caixa de perguntas) e espera até que ele responda
Retorna (informa) a resposta para a pergunta feita no comando acima

Função do comando
Verifica se a tecla **[espaço]** foi pressionada
Verifica se o mouse foi pressionado
Retorna (informa) a **posição x (horizontal)** do mouse no momento
Retorna (informa) a **posição y (vertical)** do mouse no momento
Define se o jogador poderá ou não mover (arrastar) esse ator durante o jogo. Se a opção selecionada for **[arrastável]**, será possível clicar no ator e movimentá-lo, caso seja **[não arrastável]** o jogador não conseguirá mover o ator com o mouse
Retorna (informa) o nível de ruído (volume) **saindo do microfone do jogador**
Retorna (informa) quanto tempo se passou desde que o jogador clicou na bandeira verde ou que o comando **"zere o cronômetro"** foi executado
Zera o cronômetro informado no comando **"cronômetro"**
Retorna (informa) o **[n° do cenário]** que está atualmente no **[Palco]**. Esse comando é muito útil e **permite saber informações tanto de outros atores** (como posição, fantasia, direção, etc) **quanto do próprio palco**
Retorna (informa) o **[n° do cenário]** que estamos atualmente. Nesse comando podemos obter outras informações de data e hora atual como mês, dia, hora, etc

Função do comando
Retorna (informa) quantos dias já se passaram desde 2000
Retorna (informa) o nome do usuário que está jogando (o nome de usuário do Scratch, o mesmo usado para fazer o login)
Soma os dois valores
Subtrai os dois valores
Multiplica os dois valores
Divide o primeiro valor (da esquerda) pelo segundo valor (da direita)
Retorna (informa) um **número aleatório** que seja **maior ou igual a** (1) - **o número da esquerda** e **menor ou igual a** (10) - **o número da direita**
Verifica se o valor da esquerda **é maior que** o valor da direita
Verifica se o valor da esquerda **é menor que** o valor da direita
Verifica se os dois valores são iguais

Função do comando
Verifica se **as duas condições são verdadeiras**. Esse comando só vai retornar verdade se AS DUAS condições também forem verdade
Verifica se **pelo menos uma das condições é verdadeira**. Esse comando só vai retornar verdade se a primeira for verdade, se a segunda for verdade ou se as duas forem verdade (pelo menos uma delas precisa ser verdade)
Negar a condição informada. Se a condição era verdade, ela vira falsa e se for falsa vira verdade
Esse comando vai unir a palavra **(maçã)** com a palavra **(banana)** formando uma única palavra **(maçãbanana)**
Retorna (informa) a letra que está na posição **(1)** da palavra **(maçã)**
Retorna (informa) qual é o tamanho (ou seja, o número de letras) da palavra **(maçã)**
Verifica se a palavra **(maçã)** possui a letra **(m)**
Retorna (informa) o resto da divisão do primeiro valor pelo segundo
Retorna (informa) o arredondamento do valor **()** com 0 casas decimais. Para separar valores decimais, vamos usar o ponto (e não a vírgula)
Retorna (informa) o **[módulo]** (se o número for negativo, retorna o positivo desse número. Se for positivo, retorna ele mesmo) de **()**. Nesse comando também podemos obter arredondamento pra cima, pra baixo, raiz quadrada e outras **operações matemáticas**

Função do comando
Retorna (informa) o valor da variável
Altera o valor da variável chamada **[minha variável]** para **(0)**
Adiciona **(1)** ao valor atual da variável **[minha variável]**
Exibe a variável **[minha variável]** no palco do jogo
Esconde a variável **[minha variável]** do palco do jogo
Retorna (informa) o valor da lista criada (cada valor da lista é separado por espaço). Nesse caso a lista criada se chama **lista**
Adiciona o valor **(coisa)** na lista chamada **[lista]**. Esse valor **(coisa)** será adicionado **na última posição dessa lista**
Apaga o item na posição **(1)** da lista de nome **[lista]**
Apaga todos os itens dessa lista de nome **[lista]**
Adiciona o valor **(coisa)** em **[lista]** na posição **(1)**. Com esse comando **podemos escolher onde vamos adicionar um novo registro nessa lista**. Esse comando vai aumentar o tamanho da lista

Função do comando
Altera o valor do registro na posição **(1)** de **[lista]** pelo novo valor **(coisa)**. Como esse comando não adiciona um novo valor a essa lista, nossa **lista não vai mudar de tamanho**
Retorna (informa) o **valor do item** na posição **(1)**, o **(primeiro)** registro, de **[lista]**
Retorna (informa) qual a **posição que o valor** **(coisa)** **está** na **[lista]**
Retorna (informa) o tamanho da lista chamada **[lista]**, ou seja, quantos registros existem nessa lista
Verifica se **[lista]** possui o valor **(coisa)** como um dos seus registros / itens
Exibe a lista chamada **[lista]** no palco do jogo
Esconde a lista chamada **[lista]** do palco do jogo

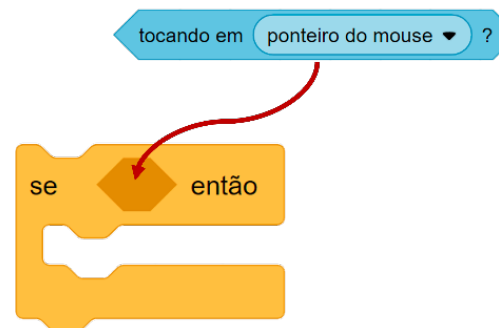
Anotações

Legendas:

(valor) Valores que podem ser alterados **digitando** outro valor no lugar

[valor] Valores que podem ser **escolhidos em uma lista** determinada de valores

Obs: as cores **[valor]** são um caso especial pois podemos **escolher uma cor específica** ajustando as barras de cor ou **buscar uma cor no palco usando a lupa**

<> campo que **vai receber um comando que tenha esse mesmo formato** de hexágono (6 lados)

Obs: os comandos em formato de hexágono eles **verificam uma informação** e retornam sim ou não (verdadeiro ou falso). É como se eles respondessem uma pergunta, por exemplo no comando acima: "o ator está tocando em ponteiro do mouse?". E ele vai responder sim se isso tiver acontecendo e não caso contrário

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

cor
?
ão 92
99